

Metal Gear Solid Δ: Snake Eater

Trods undervældende grafiske modes leverer Konami her en trofast restaurering af et af de bedste spil nogensinde.

2025-08-22 10:00 • [Magnus Groth-Andersen](#) • 30 Kommentarer •  18 



KOMMENTER NU!

Abonner på vores nyhedsbrev her!

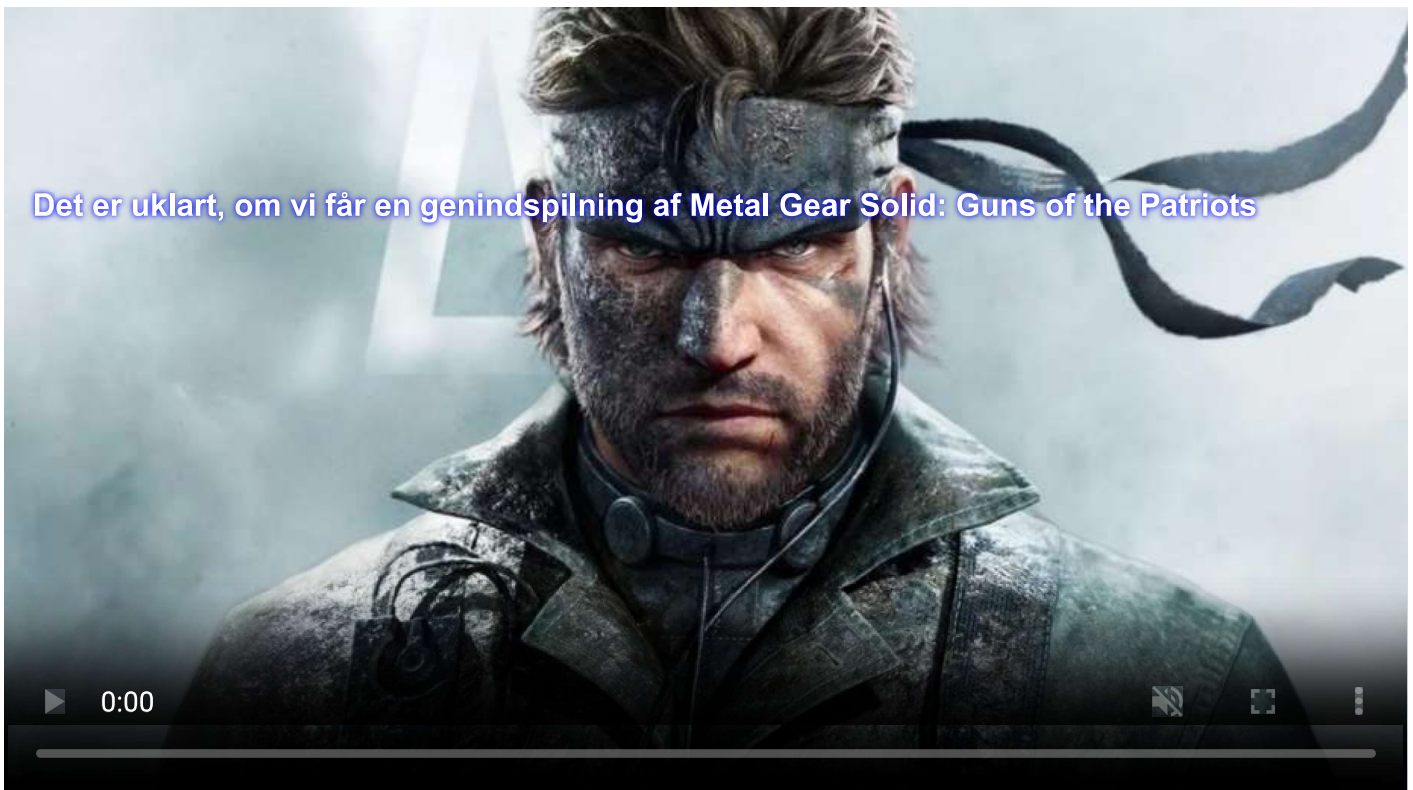
* Påkrævet felt

E-mail *

Fulde navn *

ABONNER

Det er uklart, om vi får en genindspilning af Metal Gear Solid: Guns of the Patriots





Det er uhyre vanskeligt, og nærmest umuligt at finde en altomfattende vinkel på et splinternyt remake af noget, der efterhånden må klassificeres som værende en antik, for det afhænger helt og holdent af ret afgørende kontekst omkring hver enkelt forbruger, og den specifikke købsindstilling- og situation. Hvad forventer vi af et "remake"? Er det bare genskabte grafiske aktiver der har til formål at fortælle præcis den samme historie på ny? Eller er der et iboende krav om et slags remix, en nyfortolkning?

Jeg selv er splittet, for Final Fantasy VII Remakes måde at kickstarte en dialog med sig selv, og om sig selv forblive en af de mest spændende meta twists jeg har oplevet, men samtidig er jeg sympatisk overfor argumentet om at restaureringer bør, på sin vis, forholde sig respektfuldt og nøgternt til kildematerialet.

Ligegyldig hvem du er, så er selve restaureringsarbejdet bag Metal Gear Solid Δ : Snake Eater udført til punkt og prikke, dog med enkelte problematikker der er værd at belyse, og berører enhver uanset førnævnte indstilling og indfaldsvinkel, men udover det holder spillet sig, om ikke andet selve hovedspillet, sig så trofast til... ja, sig selv, så det bliver svært at afgøre om hvad det egentlig kræver for at jeg kan anbefale det.



Først og fremmest er det vigtigt at understrege, at udover nogle enkelte små Quality-of-Life features her og der, og to sekundære, adskilte modes ved navn "Snake Vs." og "Fox Hunt", så er dette en tro indholdsmæssig kopi af det originale Metal Gear Solid 3: Snake Eater fra 2004. Det år fik jeg spillet i fødselsdagsgave som 12-årig af et spilinteresseret familiemedlem, og brugte noget der ligner 12 måneder på at gennemføre det efterfølgende med min lillebror. Det var vores introduktion til et avanceret, idiosynkratisk og helt igennem unikt univers, som vi på alle måder ikke var parat til at absorbere og forholde os til i så ung en alder, men det står stadig som et af de varmeste spil minder i hele mit 34-årige liv.

Metal Gear Solid Δ : Snake Eater er derfor et kærkoment gensyn, og ved at genskabe præcis den samme oplevelse i Unreal Engine 5, så er det klart at det alene af den grund er købsprisen værd for os der har savnet Metal Gear i sin pureste form, og som mærker pulserende nostalgi bare ved tanken om at skulle opleve eventyret om Naked Snake i sin helhed, uden at bekymre os om eventuelle ændringer man skal forholde sig til.

Teknikken bag er i brede træk godkendt. Nej, det her er ikke kandidat til det smukkeste spil på de nyeste konsolplatforme, men heller ej er det direkte undervældende. Det er tilpas detaljeret, tilpas gnidningsfrit og tilpas tro imod det originale spils ånd, at det er en habil genskabelse af Snake Eaters visuelle identitet, så det passer ind i en moderne ramme. Jeg siger "tilpas" fordi spillets generelle grafiske detalje er fiks uden at være direkte prangende. Karaktermodellerne kommer ikke i nærheden af samme ekspressivitet som Naughty Dog, heller ej spillets frame-rate lige så silkeblød som Doom: The Dark Ages. På PS5 Pro, som størstedelen af anmeldelsen er baseret på, ser spillet flot ud, men det er ikke sådan så at du febrilsk skal

samle kæben op fra gulvet som spillet skrider frem. På Xbox Series og den almindelige PS5 er der to grafiske indstillinger, Quality i 4K/30fps og Performance i 4K/60fps - du behøver ikke at vælge på Pro, men netop Doom: The Dark Ages taget i betragtning, så burde Konami her have kunne givet os begge dele, særligt når Performance opskalerer til 4K fra noget så kummerligt som 1080p.

Dette er en annonce:



Derudover så lyder musikken vidunderligt, stemmeskuespillet fastholder den samme kitschy tone der har givet spillet en så tydelig og legendarisk identitet, og kombineret med det lidt mere frie kamera i den opdaterede styring (du kan også vælge den klassiske opsætning, hvis du ønsker) så fremstår Metal Gear Solid Δ : Snake Eater moderne og optimeret, om end med nogle få undtagelser.

Dertil kommer en interessant debat om, hvorvidt disse genskabelser af klassiske, ældre spil bør opdatere de pågældende spil på mere drastisk vis. Burde Konami eksempelvis have implementeret flere elementer fra Metal Gear Solid V: The Phantom Pain? Eller bør man for alt i verden bibeholde hver eneste ukurant manierisme, fordi det netop er igennem disse at spillet får sin charme? Jeg har ikke selv svaret, men jeg kan dog helhjertet sige at efter et lidt besværligt gensyn i løbet af den første time, så genfandt jeg hurtigt den enorme kærlighed til dette episke koldkrigsdrama, også selvom det føles markant bedre at styre Snake i moderne Metal Gear-spil. For mig personligt, har det været hele gensynet værd på et narrativt, mekanisk og strukturelt niveau.

Apropos det med at udvide et givent spil gennem remake/remaster-behandlingen, så er der jo en helt ny mode, Fox Hunt, men denne er ikke tilgængelig før en gang i efteråret. Det er en lidt kuriøs beslutning, og de få sekvenser vi har set vidner om en ret sjov multiplayer mode. Så er der Snake vs. Monkey, som er en ret sjov distrahering, hvor du, på PlayStation om ikke andet, jagter aber fra Ape Escape. Der er otte distinkte missioner med deres egen ret morsomme og meta-agtige introduktion, hvor du på tid skal uskadeliggøre førnævnte aber. Det er ikke som sådan vildt dybt, det er bare en klassisk time trial, men i forhold til hele den idiosynkratiske side af Kojimas designfilosofi, så går det her ret godt i spænd.



Når alt det er sagt, så er det ret let at argumentere for at selv de mindste ændringer, såsom at eksempelvis Eva har ændret ret meget udseende via genskabelsen af spillets grafiske aktiver i Unreal Engine 5, har drænet spillet for noget af sin kantede charme, men Konami har samtidig holdt sig uhyre tro imod det spil mange, inklusiv jeg selv, elsker så højt. Sværere er det så at tilgive de små performance-fejltrin der er hist og her, og to lidt middelmådige grafiske indstillinger på konsol, men samtidig er dette stadig en glimrende måde at blive introduceret til serien på for nytilkomne, og en slående homage for kendere. Bravo.



GAMEREACTOR DANMARK

- + En trofast og veludført restaurering, størstedelen af Snake Eater er stadig genialt skruet sammen, fin moderne kameraindstilling gør det lettere at nyde.
- For fluktuerende frame-rate på almindelig PS5, to lidt for dårlige grafiske modes, Fox Hunt kommer først efter lanceringen.



GAMEREACTOR TYSKLAND
GAMEREACTOR SPANIEN
GAMEREACTOR FRANCE
GAMEREACTOR STORBRITANNIEN
GAMEREACTOR FINLAND
GAMEREACTOR SVERIGE
GAMEREACTOR NORGE



er vores samlede netværkskarakter. Hvad er din?

Netværkskarakteren er et gennemsnit af alle redaktionernes individuelle karakterer

Relaterede tekster



Metal Gear Solid Δ: Snake Eater

ANMELDELSE. Skrevet af [Magnus Groth-Andersen](#)
den 22 august 2025 kl. 10

Trods undervældende grafiske modes leverer Konami her en trofast restaurering af et af de bedste spil nogensinde.

30

Metal Gear Solid Delta: Snake Eaters multiplayer mode er måske allerede død

0